



Στους υπολογιστές...  
και e-πρώτοι!

# Διευκρινιστικά Σημεία και Υποδείξεις για την Εξεταστέα Ύλη (*Syllabus*)



Έκδοση 1.0

© 2004 ECDL Ελλάς ΑΕ. All rights reserved  
ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΕΝΤΥΠΟΥ ΑΦΟΡΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΤΑ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ ECDL





# Στους υπολογιστές... και e-πρώτοι!

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το **ECDL e-kids** είναι ένα σύστημα αξιολόγησης των δεξιοτήτων χρήσης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, για παιδιά 9-12 ετών, μέσα από ένα **εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό περιβάλλον**. Έχει σχεδιαστεί βάσει των προδιαγραφών του **Ιδρύματος ECDL** με τη συνεργασία ομάδας Παιδαγωγών, Μηχανικών και Καθηγητών Πληροφορικής. Η **γενικότερη φιλοσοφία του ECDL e-kids** έχει έντονα παιδαγωγικό χαρακτήρα και εστιάζεται **στη φιλομάθεια**, την ευχάριστη εξάσκηση και τη **δημιουργική σκέψη**.

Οι βασικοί στόχοι του Προγράμματος **ECDL e-kids** είναι:

- Η απόκτηση **γνώσεων & δεξιοτήτων** στη χρήση των **ηλεκτρονικών υπολογιστών** και στις συνήθεις εφαρμογές λογισμικού
- Η σταδιακή **εξοικείωση** των παιδιών με τη διαδικασία της **αξιολόγησης** (εξέτασης) των **γνώσεων πληροφορικής** που απαιτούνται για τις διεθνώς αναγνωρισμένες πιστοποιήσεις στις γνώσεις και δεξιότητες χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών

Με τη δημιουργία του **ECDL e-kids**, στοχεύουμε να καλύψουμε σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες, με την διεύρυνση του ηλικιακού φάσματος που απευθυνόμαστε, προσφέροντας νέες επιχειρηματικές ευκαιρίες στους συνεργάτες μας.

Η ECDL Ελλάς, με ένα επιτελείο εξειδικευμένων στελεχών, βρίσκεται πάντα στη διάθεσή σας, για οποιαδήποτε επιπλέον πληροφορία χρειαστείτε.



## 1. ΕΠΙΠΕΔΑ ΚΑΙ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΕΞΕΤΑΣΤΕΑΣ ΎΛΗΣ (SYLLABUS)

Η εξεταστέα ύλη περιλαμβάνει **δύο επίπεδα**, που καλύπτουν **επτά (7)** θεματικές **ενότητες**. Η τελική βεβαίωση **e-kids** εκδίδεται με την **επιτυχή** ολοκλήρωση **και των δύο** επιπέδων ενώ υπάρχει η δυνατότητα για έκδοση ενδιάμεσης βεβαίωσης με την ολοκλήρωση του πρώτου επιπέδου.

### 1.1 Ενότητες



1. Βασικές έννοιες Πληροφορικής
2. Ο υπολογιστής μου
3. Εργασία με κείμενο
4. Εργασία με υπολογισμούς
5. Σχεδίαση γραφικών
6. Διαδίκτυο (Internet)
7. Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail)

### 1.2 Επίπεδα

- Τα δύο επίπεδα περιλαμβάνουν εξέταση **και στις επτά (7) ενότητες**
- Το **2°** επίπεδο **προϋποθέτει** ότι ο μαθητής κατέχει τις γνώσεις και δεξιότητες που περιλαμβάνει το **1°** επίπεδο της **ίδιας** ενότητας

## 2. ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Οι εφαρμογές λογισμικού που απαιτούνται για την εκπαίδευση ανά ενότητα και επίπεδο αναφέρονται στην ακόλουθη λίστα:

ΕΝΟΤΗΤΑ	ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
1	Δεν απαιτείται η χρήση εφαρμογής
2	MS-Windows XP - GR (Επίπεδα 1 & 2)
3	WordPad* (Επίπεδο 1) MS-Word 2002 - GR (Επίπεδο 2)
4	MS-Excel 2002 - GR (Επίπεδα 1 & 2)
5	Ζωγραφική* (Επίπεδο 1) MS-PowerPoint 2002 <sup>1</sup> - GR (Επίπεδο 2)
6	MS-Internet Explorer* 6.x (Επίπεδα 1 & 2)
7	MS-Outlook Express* 6.x (Επίπεδα 1 & 2)

\* Περιλαμβάνεται στα MS Windows XP

<sup>1</sup> Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και το MS-Word. Στην πραγματικότητα χρησιμοποιείται το MS-Graph σε όλες τις εφαρμογές του MS-Office

**Σημείωση:** Οι συγκεκριμένες εκδόσεις (XP, 2002, 6.x) είναι **προτεινόμενες** και **όχι υποχρεωτικές**. Για την **εκπαίδευση** μπορούν να χρησιμοποιηθούν και άλλες εκδόσεις (Windows 98 ή Me και Office 2000 ή 2003). Το αυτόματο σύστημα εξέτασης ωστόσο, χρησιμοποιεί εικόνες ή screen-captures (όπου είναι αναγκαίο) από τις εκδόσεις που αναφέρονται στην παραπάνω λίστα

## 3. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΑΚΟΛΟΥΘΙΑΣ

### 3.1 Ανεξαρτησία ενότητων ανά επίπεδο

- Η **Ενότητα 1** μπορεί να διδάσκεται τμηματικά και σε συνδυασμό με την **Ενότητα 2**
- Η **Ενότητα 2** πρέπει προηγηθεί οποιασδήποτε άλλης ενότητας που χρησιμοποιεί εφαρμογή λογισμικού
- Η **Ενότητα 3** ή η **Ενότητα 5** πρέπει να ακολουθούν την **Ενότητα 2**
- Οι **Ενότητες 4, 6, 7** μπορούν να διδαχθούν ανεξαρτήτου σειράς

Προτεινόμενες ακολουθίες διδασκομένων ενότητων για το 1<sup>ο</sup> επίπεδο:  
1+2, 3, 5, 6, 7, 4 ή 1+2, 5, 3, 4, 6, 7

Προτεινόμενες ακολουθίες διδασκομένων ενότητων για το 2<sup>ο</sup> επίπεδο:  
2, 3, 5, 6, 7, 4, 1 ή 1+2, 5, 3, 6, 7, 4

### 3.2 Μερική Συσχέτιση Επιπέδων

Παρά την ύπαρξη δύο επιπέδων στην Εξεταστέα Ύλη, η οποία παραπέμπει στη διδασκαλία ενός επιπέδου σε κάθε σχολικό έτος, είναι **εξίσου εφαρμοστέα** η διδασκαλία και των δύο επιπέδων τριών ή τεσσάρων ενότητων ανά σχολικό έτος, πάντα με τη σειρά που προτείνεται στην παράγραφο 3.1.

Η πρώτη περίπτωση έχει το αντικειμενικό πλεονέκτημα της γνωριμίας με περισσότερες εφαρμογές στην ίδια ακαδημαϊκή χρονιά και μπορεί να διατηρεί σε **υψηλό επίπεδο** το ενδιαφέρον στις ηλικίες που απευθύνεται το πρόγραμμα.



## 4. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

Κάθε εξέταση περιλαμβάνει ένα test ενός επιπέδου από μία ενότητα. Ο μαθητής μπορεί να εξεταστεί στο 2<sup>ο</sup> επίπεδο οποιαδήποτε ενότητας **εφόσον** έχει ολοκληρώσει επιτυχώς την εξέταση στο 1<sup>ο</sup> επίπεδο της ίδιας ενότητας.

Το πλήθος των ερωτήσεων του κάθε test θα είναι **9 έως 12**.

Δεν υπάρχει **χρονικός περιορισμός** για την ολοκλήρωση του test. Εκτιμάται ότι για την απάντηση των ερωτήσεων ενός test απαιτούνται **25-30 λεπτά** συνολικά, συμπεριλαμβανομένης της διαδικασίας login, της επιλογής της εξεταζόμενης ενότητας, της εμφάνισης των αποτελεσμάτων και της έκδοσης της βεβαίωσης για την ενότητα που εξετάστηκε επιτυχώς.

Δεν υπάρχει περιορισμός στο πλήθος των προσπαθειών του μαθητή προκειμένου να επιτύχει σε μια ενότητα.

### 4.1 Τύποι ερωτήσεων

Οι ερωτήσεις κάθε test θεωρούνται ισοδύναμες μεταξύ τους και το ποσοστό ορθών απαντήσεων για επιτυχές test θα είναι **75%**. Τα εξεταζόμενα tests θα αποτελούνται από ερωτήσεις:

- **πολλαπλής επιλογής** (*multiple choice*) με **4 προτεινόμενες επιλογές**, εκ των οποίων μία είναι η σωστή με κείμενο ή εικόνες
- **πολλαπλής επιλογής** με **5 προτεινόμενες επιλογές**, εκ των οποίων 2 είναι οι σωστές
- **πολλαπλής επιλογής με εικόνα** που αποτελεί μέρος της εκφώνησης και συνήθως υποδεικνύει κάποια αρχική κατάσταση
- **αντιστοίχισης 4 x 4**
- τύπου **hot-spot** (δηλαδή ερωτήσεις των οποίων η απάντηση δίνεται κάνοντας κλικ σε κατάλληλο σημείο μιας εικόνας ή screen-shot)
- που **συνδυάζουν εικόνα και πληκτρολόγηση**, όπου εμφανίζοντας μια εικόνα ζητείται η πληκτρολόγηση κατάλληλων δεδομένων σε ένα πλαίσιο κειμένου.